

Blatt 5

Verwendung von Samples für Drum-Grooves



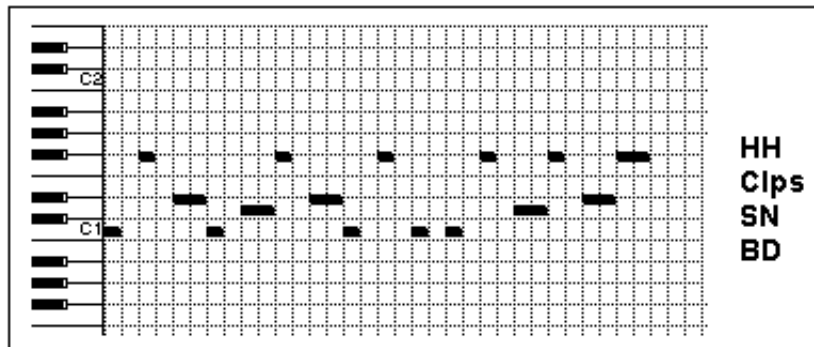
Vorbemerkung:

Ein (Sound-)Sampler ist ein Soundmodul, dessen Sounds eingespielt und bearbeitet werden können. Es gibt drei „Modi“:

- (Normalfall) Das Sample wird so ausgegeben, wie es eingegeben wurde, wenn eine bestimmte Taste (meist C3 oder C4) gedrückt oder ein dementsprechender Midibefehl vom Sequencer gesendet wird. Werden andere Tasten (Midibefehle) verwendet, so wird das Sample schneller bzw. langsamer ausgelesen als es eingespielt wurde - es klingt höher bzw. tiefer und dauert kürzer bzw. länger.
- Das Sample wird, unabhängig davon, welche Taste gespielt wird, stets original wiedergegeben. (Sinnvoll bei Effekt-Samples auf nur einem Midikanal.)
- Das Sample wird original wiedergegeben, aber nur dann, wenn eine ganz bestimmte Taste gedrückt wird. (Notwendig, wenn mehrere Samples auf einem Midikanal liegen, z.B. Drum-Samples auf Midikanal 10.)

Fall 1a: Einzelne Samples werden wie Drumsounds eines Soundmoduls behandelt (siehe Blatt 3a) und im Sequencer „komponiert“.

Fall 1b: Bei der Programmierung des Drumgrooves im Sequencer wird die Dauer des Samples variiert. Kurzer „Tastendruck“ spielt nur den Sampleanfang, langer „Tastendruck“ das gesamte Sample ab.



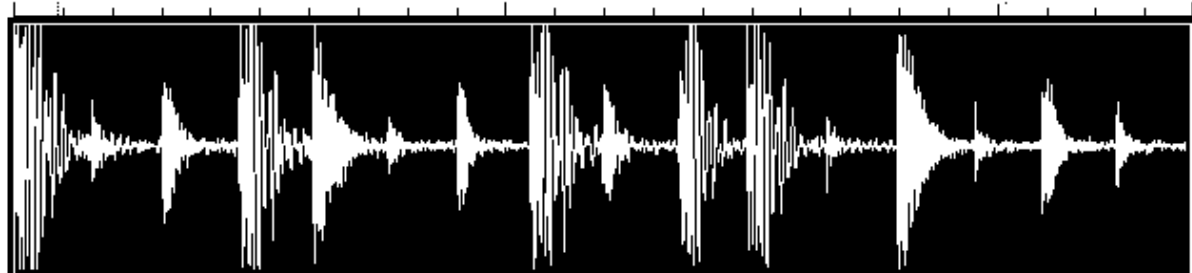
Fall 2: Es liegt ein Sample vor, das eine 1-bis 8 Takte lange „Drumloop“ enthält.

Die Geschwindigkeit, angegeben in bpm (= beat per minute = MM), muß empirisch gefunden werden. Einige „Midi-Instrumente“ werden als Metronom eingesetzt. Hilfen:

- Drumloop um 1 oder 2 Oktaven transponieren, sodaß es halb (4 mal) so langsam abgespielt wird, und dann die Metronominstrumente nach Gehör einpassen.
- Drumloop am Bildschirm des Samplers ausmessen und das Tempo berechnen.
- Das speziell hierfür entwickelte Suchprogramm „Recycle“ von Steinberg einsetzen.

BD HH Clps BD SN HH Clps BD HH BD BD HH SN HH Clps HH

1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4

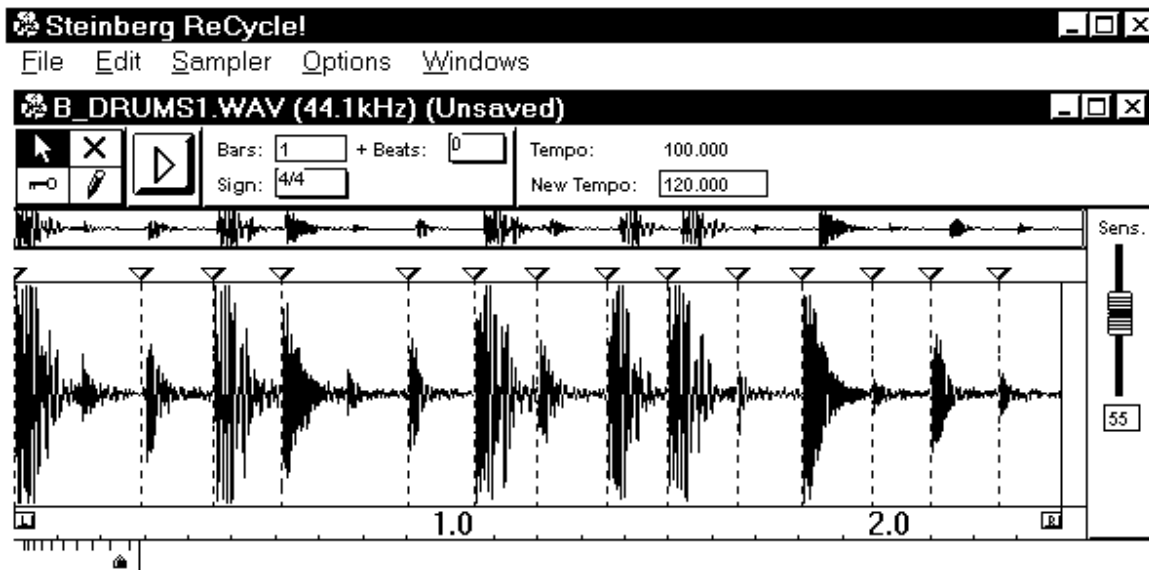


Drumloop 4 Takte

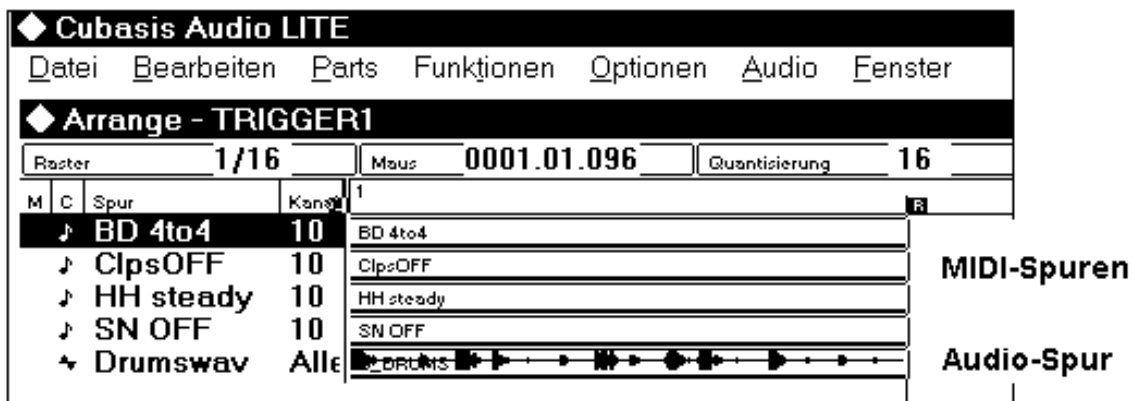


Fall 3: Drumloop schneller abspielen, als sie vorliegt. Transponieren der Loop um einen temperierten Halbtonschritt bedeutet Tempoerhöhung um 5,94630944542587%.

Das Programm „Recycle“ gibt für die Drumloop, die oben so abgebildet wurde, wie sie im Sampler erscheint, folgendes Temporaster aus:



In „Cubase Audio“ kann die Drumloop mit Midi-Drums kombiniert werden:



Auch in „Cubase Audio“ muß das richtige Tempo empirisch ermittelt werden. (Im vorliegenden Fall lag es bei 102 MM, während „Recycle“ 100 MM angegeben hatte.)

Hinweise zur Frage „Wie kommt das Sample in den Sampler?“

- Mikrofonaufnahme (= klassischer Weg). Im Studio oder Live. Bearbeitung des aufgenommenen Samples: Schneiden, Loop-Punkte setzen, Modus bestimmen, eventuell Hüllkurven- und Filtereinstellungen, Midikanal zuordnen.
- Aufnahme von Tonträgern wie Audio-CD's, MC's, DAT-Bändern, Vinyl-LP's. Bei analogen Tonträgern muß der Sampler (wie beim Mikrofon) eine A/D-Wandlung vornehmen. Bei digitalen Tonträgern ist eine rein digitale Überspielung möglich, falls CD-Player und Sampler Digital-Aus-bzw- Eingänge besitzen. (In den rein-digitalen Fällen gibt es keinerlei Qualitätsverluste.) Weiterbearbeitung im Sampler wie bei Mikrofonaufnahme.
- Aufnahmen von CD-ROM's, die die Samples in einem Format enthalten, das der Sampler direkt versteht. Meist sog. Akai-Format.
- Umwandlung von WAV- und ähnlichen „Soundcard-Dateien“ in Formate, die der Sampler versteht. (Zum Beispiel bei unserem Drumloop-Beispiel mittels „Recycle“ passiert.) Soundcards können bedingt als Sampler eingesetzt werden. Mit ihrer Hilfe können amplex „einfach so“ abgespielt werden. Keyboard- oder Midi-Abspielen ist nicht möglich.